

**PENGARUH KREATIVITAS SISWA DAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL
DALAM PROSES PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP N 5 X KOTO SINGKARAK**

ARTIKEL ILMIAH



Oleh :

TETI RAHMAT SYAFFITRI
NPM: 10090198

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PGRI SUMATERA BARAT
PADANG
2014**

**PENGARUH KREATIVITAS SISWA DAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL
DALAM PROSES PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP N 5 X KOTO SINGKARAK**

Oleh :

¹Teti Rahmat Syaffitri, ²Fefri indra Arza, ²Lovelly Dwinda Dahren

Program Studi Pendidikan Ekonomi

STKIP PGRI Sumatera Barat Padang

Email: prodipendidikanekonomistkipgri@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kreativitas siswa dan komunikasi interpersonal dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan pada bulan September 2014 di SMP N 5 X Koto Singkarak yang beralamat di nagari Koto Sani, Kecamatan X Koto Singkarak, Kabupaten Solok. Jumlah populasi yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 95 siswa dan jumlah sampel yang diambil adalah semua populasi yang disebut dengan penelitian populasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling*. Hasil belajar siswa diperoleh dari data yang ada di sekolah sedangkan kreativitas siswa dan komunikasi interpersonal dalam proses pembelajaran diperoleh dari hasil penyebaran kuisioner atau angket yang telah diujicobakan terlebih dahulu. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis induktif yang terdiri dari uji kelayakan model, uji asumsi klasik, analisis regresi berganda, koefisien determinasi, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat (1) Pengaruh yang signifikan positif antara kreativitas siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 5 X Koto Singkarak, terlihat dari t_{hitung} sebesar $7,724 > t_{tabel}$ sebesar $1,6614$ dengan $sig\ 0,000 < \alpha\ 0,05$. (2) Terdapat pengaruh yang signifikan positif antara komunikasi interpersonal dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP N 5 X Koto Singkarak terlihat dari nilai t_{hitung} sebesar $4,584 > t_{tabel}$ sebesar $1,6614$ dengan $sig\ 0,000 < \alpha\ 0,05$. (3) Terdapat pengaruh yang signifikan antara Kreativitas siswa dan Komunikasi interpersonal dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP N 5 X Koto Singkarak. Hal ini disimpulkan dari perolehan nilai $F_{hitung}\ 122,424 > F_{tabel}\ 3,10$ dan nilai signifikan $0,000 < \alpha = 0,05$. Dengan demikian, penulis menyarankan kepada guru serta siswa agar meningkatkan kreativitas siswa dan memperbaiki komunikasi interpersonal dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP 5 N X Koto Singkarak.

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Sumatera Barat

² Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Sumatera Barat

**EFFECT OF STUDENT CREATIVITY AND INTERPERSONAL COMMUNICATION IN
THE PROCESS OF LEARNING STUDENT RESULTS ON SUBJECTS IPS
IN SMP N 5 X KOTO SINGKARAK**

By :

¹Teti Rahmat Syaffitri, ²Fefri indra Arza, ² Lovelly Dwindah Dahen
Economic Education STKIP PGRI West Sumatra
Email: prodipendidikanekonomistkipgri@yahoo.co.id

ABSTRACT

This research aims to determine how much influence the creativity of students interpersonal and communication in the learning process of student learning outcomes. This study was conducted in September 2014 in SMP N 5 X Koto Singkarak is located at Nagari Koto Sani, District X Koto Singkarak, Solok regency. The population used in this study were 95 students and the number of samples taken is all the population is called a population study. Sampling technique in this research is the total sampling. Student learning outcomes obtained from the data available at the school while the students' creativity and interpersonal communication in the learning process is obtained from the results of a questionnaire or a questionnaire that had been tested beforehand. The analysis used in this research is a descriptive analysis and inductive analysis consisted of testing the feasibility of the model, the classical assumption test, multiple regression analysis, the coefficient of determination, and test hypotheses.

The results of this research shows that there is (1) a significant positive influence between the creativity of the students to the learning outcomes of students in social studies in SMP N 5 X Koto Singkarak, visible from t_{hitung} for 7,724 > t_{tabel} of 1.6614 with 0.000 sig < α 0.05 . (2) There is a positive significant effect between interpersonal communication in the learning process of the student learning outcomes in social studies at SMP N 5 X Koto Singkarak visible from t_{hitung} value of 4.584 > t_{tabel} of 1.6614 with 0.000 sig < α 0.05. (3) There is a significant influence between students' creativity and interpersonal communication in the learning process of the student learning outcomes in social studies at junior high school 5 X Koto Singkarak. It is concluded from the acquisition value of $F_{(count)}$ 122.424 > 3.10 F_{tabel} and significant value 0.000 < α = 0.05. Thus, the authors suggest to teachers and students in order to enhance students' creativity and improve interpersonal communication in the learning process so as to optimize student learning outcomes in social studies in SMP N 5 X Koto Singkarak.

Keywords: *Student's Creativity, Interpersonal Communication, and Earning Outcomes*

¹ Economic Education Student STKIP PGRI West Sumatera

² Lecturer Of Economics Education STKIP PGRI West Sumatera

PENDAHULUAN

Pembangunan Nasional di bidang pengembangan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas melalui pendidikan merupakan upaya yang sungguh-sungguh dan terus-menerus dilakukan untuk mewujudkan manusia Indonesia seutuhnya. Sumber daya yang berkualitas akan menentukan mutu kehidupan pribadi, masyarakat, dan bangsa dalam rangka mengantisipasi, mengatasi persoalan-persoalan, dan tantangan-tantangan yang terjadi dalam masyarakat pada kini dan masa depan. Hal ini tertuang dalam UUD 1945 yang menjadi cita-cita bangsa.

Untuk mewujudkan cita-cita bangsa tersebut bukanlah hal yang mudah dan sederhana. Membutuhkan waktu yang lama dan memerlukan dukungan seluruh komponen bangsa dan usaha yang direncanakan secara matang, berkelanjutan serta berlangsung seumur hidup. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia tidak pernah berhenti.

Berbagai terobosan baru terus dilakukan oleh pemerintah melalui Depdiknas. Upaya itu antara lain dalam pengelolaan sekolah, peningkatan sumber daya tenaga pendidikan, pengembangan materi ajar, serta pengembangan paradigma baru dengan metodologi pengajaran. Mengajar bukan semata persoalan menceritakan. Belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari perenungan informasi ke dalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri dan hendaknya peserta didik harus memperoleh hasil belajar yang optimal.

Dalam dunia pendidikan hasil belajar merupakan masalah penting dan menjadi tujuan utama. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dalam melihat sejauh mana pencapaian kompetensi dasar dan standar kompetensi yang ditetapkan dalam proses pembelajaran.

Menurut Mulyasa (2010: 212) "Hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan." Sedangkan Sudjana (2009: 22) mengemukakan bahwa "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya."

Klasifikasi hasil belajar menurut Bloom (dalam Sudjana 2009: 22) secara garis besar membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu "(1) ranah pengetahuan atau kognitif, (2) ranah afektif atau sikap, (3) ranah keterampilan atau psikomotor."

Menurut Hamalik (2008: 30) Hasil belajar adalah tingkah laku yang baru, tingkah laku yang baru misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian baru, perubahan dalam sikap, kebiasaan, keterampilan, menghargai perkembangan sifat sosial ekonomi emosional dan pertumbuhan jasmani.

Jadi hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada tanggal 19 Agustus di SMP N 5 X Koto Singkarak, bahwa masih banyak nilai ulangan harian siswa yg tidak tuntas pada mata pelajaran IPS.

Tabel 1 Persentase Ketuntasan Nilai Ulangan Harian 1 Semester I pada mata pelajaran IPS di SMP N 5 X Koto Singkarak

Kelas	Jumlah Siswa	tuntas		Tidak tuntas	
		Jumlah	%	Jumlah	%
VII	34	20	58,82	14	41,18
VIII	26	16	61,54	10	38,64
IX	35	27	77,14	8	22,86

Dari tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa siswa kelas VII, VIII, dan kelas IX masih banyak yang tidak tuntas pada ulangan harian 1. Hasil belajar pada mata pelajaran IPS yang dicapai siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan Sekolah yaitu 75.

Hal ini disebabkan karena siswa kurang aktif pada saat proses belajar mengajar berlangsung, mereka menjawab pertanyaan dari guru dengan membaca buku, tidak berusaha menemukan kemungkinan-

kemungkinan yang dapat menyempurnakan sebuah jawaban. Mereka juga jarang bertanya kepada guru atau memberikan pendapat. Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada tanggal 19 Agustus, bahwa hanya sedikit siswa yang bertanya dan yang menjawab pertanyaan dari guru saat proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 2 Persentase Kreativitas Siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN N 5 X Koto Singkarak

Kelas	Jumlah Siswa	Bertanya		Menjawab pertanyaan Dari guru	
		Jumlah	%	Jumlah	%
VII	34	4	11,76	4	11,76
VIII	26	4	15,38	3	11,54
IX	35	3	8,57	5	14,29

Dari tabel 2 dapat dilihat bahwa hanya sedikit siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, pada kelas VII hanya 11,76% siswa yang bertanya pada guru dan 11,76% juga siswa yang menjawab pertanyaan dari guru. Pada kelas VIII hanya 15,38% siswa yang bertanya dan 11,54 % siswa yang menjawab pertanyaan dari guru. Begitu juga pada kelas IX, 8, 57% siswa yang bertanya dan 14,29 % siswa yang menjawab pertanyaan dari guru.

Hal serupa juga disampaikan oleh Guru yang mengajar mata pelajaran IPS, bahwa anak-anak di dalam kelas kurang aktif dalam proses belajar mengajar, Berdasarkan observasi dan dokumen yang ada, nilai rata-rata ulangan harian 1 mata pelajaran IPS siswa. Kekurang aktifan siswa dapat dilihat dari :

1. Hasil belajar/prestasi siswa yang kurang memuaskan (masih rendah)
2. Sumber belajar yang digunakan terbatas pada guru (catatan penjelasan dari guru) dan satu-satunya buku bacaan/LKS.
3. Hanya sedikit siswa yang bertanya pada guru atau memberikan pendapatnya.

Semua hal tersebut sangat erat kaitannya dengan usaha merangsang aktivitas belajar peserta didik. Kondisi belajar mengajar yang diciptakan dan disediakan

kurang menunjang, peserta didik sendiri tenggelam di dalam lingkungan belajar yang kurang merangsang aktivitas belajar yang optimal.

Menurut *Carlk Maostaksis* dalam Munandar (2009:18) menekankan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu, dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

Selain kreativitas siswa komunikasi dalam proses pembelajaran juga sangat penting untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa. Komunikasi yang dilakukan dapat terjadi antar pribadi, yaitu komunikasi antar guru dengan siswa maupun sebaliknya. Komunikasi yang berpusat pada guru menyebabkan siswa pasif, sebaliknya jika komunikasi berpusat pada siswa dapat mengembangkan segala kemampuannya dalam proses belajar mengajar dalam hubungan ini terjadinya komunikasi interpersonal.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada tanggal 20 Agustus di SMPN 5 X Koto Singkarak, pada proses pembelajaran berlangsung komunikasi yang terjadi hanya berlangsung satu arah, namun walaupun demikian guru IPS masih menunjukkan hubungan interpersonal yang efektif, salah satunya dengan cara memberikan reward berupa nilai tambahan atau point tambahan kepada siswa yang bisa mengerjakan soal kuis pada 10 menit terakhir sebelum jam pelajaran berakhir.

Tabel 3 Presentase Komunikasi Interpersonal Dalam Proses Pembelajaran pada mata pelajaran IPS di SMP N 5 X Koto Singkarak

Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Yang Memperoleh Reward Dari Guru	
		Σ	%
VII	34	7	20,59
VIII	26	6	23,08
IX	35	9	25,71

Dari tabel 3 dapat dilihat bahwa hanya sedikit siswa yang mendapatkan reward (penghargaan) dari guru saat proses pembelajaran berlangsung, yaitu hanya

20,59% pada kelas VII, 23,08% pada kelas IX, dan memperoleh reward tertinggi pada kelas VIII yaitu 25,71%.

Menurut Mulyana (2000:73) Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal atau nonverbal. Komunikasi interpersonal ini adalah komunikasi yang hanya dua orang, seperti suami istri, dua sejawat, dua sahabat dekat, guru-murid dan sebagainya.

Menurut Wiryanto (2004:32) komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih. Hal ini bertujuan agar pola komunikasi yang terjadi di kelas dapat dikembangkan secara maksimal, yakni terjadi komunikasi yang seimbang antara guru dan siswa. Komunikasi yang terjadi dimana guru tidak lagi mendominasi proses pembelajaran di kelas, tetapi siswa sudah berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dari uraian latar belakang masalah tersebut di atas, maka penulis dalam penelitian ini mengambil judul “Pengaruh Kreativitas Siswa Dan Komunikasi Interpersonal Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP N 5 X Koto Singkarak”.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan judul dan permasalahan, maka jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dan asosiatif. Penelitian deskriptif menurut Irawan (2006:60) adalah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan sesuatu hal seperti apa adanya. Sedangkan penelitian asosiatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk menemukan ada tidaknya pengaruh antara satu variabel dengan variabel yang lainnya. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh kreativitas siswa dan komunikasi interpersonal dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP N 5 X Koto Singkarak. Penelitian ini dilakukan di SMP N 5 X Koto Singkarak. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I, tahun ajaran

20014/2015, bulan September, di SMP N 5 kecamatan X Koto Singkarak.

Menurut Arikunto (2006) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa di SMP N 5 X Koto Singkarak. Sampel menurut Arikunto (2006:131) adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Pada penelitian ini digunakan teknik total sampling, karena populasinya kurang dari 100 atau disebut dengan penelitian populasi. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh sisSMP N 5 X Koto singkarak pada tahun ajaran 2014/ 2015, yaitu 95 orang.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket/kuesioner. Angket digunakan sebagai alat untuk mengetahui data-data tentang pengaruh kreativitas siswa dan komunikasi interpersonal dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP N 5 X Koto Singkarak

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Induktif

a. Uji Kelayakan Model

1) Uji Maximum Likelihood (LR)

Nilai hitung statistik X^2 sebesar 18,4 sedangkan nilai X^2 tabel adalah pada $\alpha = 0,05$ dengan df: 1 sebesar 3,841. Hal ini menunjukkan bahwa nilai hitung statistik $X^2 >$ nilai X^2 tabel, maka H_0 ditolak yang berarti menolak menghilangkan salah satu variabel yaitu kreativitas siswa dimana uji ini menunjukkan hasil yang signifikan sehingga model persamaan adalah tepat.

Nilai hitung statistik X^2 sebesar 59,66 sedangkan nilai X^2 tabel adalah pada $\alpha = 0,05$ dengan df: 1 sebesar 3,841. Hal ini menunjukkan bahwa nilai hitung statistik $X^2 >$ nilai X^2 tabel, maka H_0 ditolak yang berarti menolak menambah salah satu variabel yaitu kreativitas siswa, dimana uji ini menunjukkan hasil yang signifikan sehingga model persamaan adalah tepat

2) Uji Ramsey Reset

Nilai diketahui nilai F_{hitung} sebesar 2,0899 lebih kecil dari pada nilai F_{tabel} yaitu sebesar 3,09 pada $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ artinya tidak signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa model persamaan adalah tepat.

b. Uji Asumsi Klasik

1. Hasil Uji Normalitas

Jika nilai Jerque-Bera (JB) < X^2 tabel maka nilai residual terstandarisasi dinyatakan berdistribusi normal. Untuk menghitung nilai statistic jarque-bera(JB) digunakan dengan rumus berikut:

$$JB = N \left[\frac{S^2}{6} + \frac{(K-3)^2}{24} \right]$$

$$JB = 95 \left[\frac{0,769^2}{6} + \frac{(2,668-3)^2}{24} \right] =$$

$$JB=9,79355$$

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh nilai statistik Jerque-Bera sebesar 104,082 sedangkan nilai X^2 tabel dengan nilai df : 0,05 adalah 118,725. Karena nilai statistik Jeque-Bera (JB) (9,79355) < nilai X^2 tabel (118,725). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

2. Hasil Uji Multikolinieritas

Hasil pengujian multikolinearitas dengan bantuan program *SPSS versi 16.0* yang dilihat dari nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) dan *Tolerance*

Dengan melihat perbandingan antara nilai R^2 yang relatif tinggi, yaitu 0,727 dan nilai t statistik yang juga signifikan, baik variabel X1 (keaktivitas siswa) maupun variabel X2 (komunikasi interpersonal) maka dapat disimpulkan bahwa model regresi yang terbentuk tidak mengalami gejala multikolinearitas. Variabel X1 (keaktivitas siswa) ,dan variabel X2 (Komunikasi Interpersonal) memiliki nilai VIF sebesar 1.893 dan 1.893 nilai tolerance 0,528,dan 0,528. Karena nilai VIF berkisar pada angka 1 maka dapat disimpulkan bahwa model regresi dalam penelitian ini tidak terdapat gejala multikolinearitas.

3. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variabel dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain Adapun hasil pengujian heteroskedastisitas dengan menggunakan metode *Gletser*

Berdasarkan hasil analisis gejala heteroskedastisitas ditunjukkan oleh koefisien regresi dari masing-masing variabel bebas terhadap nilai absolut residual. Jika nilai probabilitas lebih besar dari nilai *Alpha* atau (Sig > 0,05), maka dipastikan hasil uji di atas tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

Berdasarkan tabel 26 diatas diperoleh nilai signifikan variabel kreativitas siswa (X1) adalah 0,349 > 0,05 maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas, dan variabel komunikasi interpersonal (X2) dengan nilai sig 0,450 > 0,05 tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

4. Hasil Uji Autokorelasi

Uji statistik yang digunakan untuk menguji autokorelasi adalah uji *Durbin-Watson* (DW) dengan menggunakan bantuan program *SPSS versi 16*.

Berdasarkan hasil uji terdapat nilai Durbin-Watson sebesar 1,902. Pengambilan keputusan pada asumsi ini memerlukan nilai bantu yang diperoleh dari tabel Durbin-Watson, yaitu nilai dL dan dU. Dengan K = 2 dan n = 95 maka:

$$dU = 1,7091$$

$$dL = 1,6233$$

$$4 - dU = 2,2909$$

$$4 - dL = 2,3767$$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa {1,7091 < 1,902 < 2,2909} Artinya dalam model regresi ini tidak terdapat masalah Autokorelasi karena memenuhi kriteria pengujian $dU < DW < 4 - dU$.

c Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Adapun hasil uji regresi linear berganda dengan menggunakan bantuan program *SPSS versi 16.0* adalah sebagai berikut :

Model persamaan regresi linear berganda yang dapat dituliskan dari hasil tersebut adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3 + e$$

$$Y = 10,419 + 0,395X_1 + 0,419X_2 + 4,714$$

Dari model persamaan regresi linear berganda di atas dapat diketahui bahwa:

1. Nilai konstanta sebesar 10,419 berarti tanpa adanya pengaruh dari variabel bebas maka nilai variabel terikat nilainya hanya sebesar 10,419. Hal ini berarti bahwa apabila variabel bebas nilainya konstan (keaktivitas siswa dan komunikasi interpersonal) maka nilai variabel hasil belajar hanya sebesar 10,419.
2. Koefisien regresi variabel kreativitas siswa (X_1) sebesar 0,395 yang bertanda positif. Hal ini berarti adanya pengaruh positif kreativitas

siswa terhadap hasil belajar, apabila nilai variabel kreativitas siswa meningkat sebesar satu satuan maka akan meningkat hasil belajar sebesar 0,395 dalam setiap satuannya. Dengan asumsi variabel lain tidak mengalami perubahan atau konstan.

3. Koefisien regresi variabel komunikasi interpersonal (X_2) sebesar 0,419 yang bertanda positif. Hal ini berarti adanya pengaruh positif komunikasi interpersonal dalam proses pembelajaran, apabila nilai variabel komunikasi interpersonal dalam proses pembelajaran meningkat sebesar satu satuan maka akan meningkat hasil belajar sebesar 0,419 dalam setiap satuannya. Dengan asumsi variabel lain tidak mengalami perubahan atau konstan.

d. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (*adjusted R-square*) menunjukkan besarnya variasi variabel-variabel independen dalam mempengaruhi variabel dependen. Nilai R^2 semakin besar berarti besar variasi variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variasi variabel-variabel independen. Sedangkan semakin kecil nilai R^2 berarti semakin kecil variasi variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variasi variabel-variabel independen.

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Penelitian ini menganalisis dua variabel bebas yaitu kreativitas siswa (X_1) dan komunikasi interpersonal (X_2) yang mempengaruhi hasil belajar siswa (Y), diketahui bahwa hasil regresi R Square memiliki nilai sebesar 0,727, hal ini menunjukkan bahwa besarnya kontribusi yang diberikan oleh kreativitas siswa dan komunikasi interpersonal dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP N 5 X Koto Singkarak sebesar 72,70% dan sisanya 27,30% ditentukan atau dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar tersebut diantaranya minat, motivasi, dan konsep diri serta faktor-faktor yang bersifat eksternal (Dimiyati, 2002:227)

e. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu uji t (parsial) dan uji F (simultan). Adapun hasil uji hipotesis tersebut adalah sebagai berikut:

1. Hasil Uji t (Parsial)

1. Hipotesis 1, terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas siswa (X_1) terhadap hasil belajar siswa (Y), Untuk variabel kreativitas siswa diperoleh t_{hitung} sebesar $7,724 > t_{tabel}$ sebesar 1,6614 dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara parsial antara kreativitas siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP N 5 X Koto Singkarak. Hal ini berarti semakin tinggi kreativitas siswa maka akan semakin tinggi hasil belajar siswa.

2. Hipotesis 2, terdapat pengaruh yang signifikan antara komunikasi interpersonal dalam proses pembelajaran (X_2) terhadap hasil belajar siswa (Y) Untuk variabel komunikasi interpersonal dalam proses pembelajaran (X_2) diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,584 $> t_{tabel}$ sebesar 1,6614 dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, berarti H_2 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara parsial komunikasi interpersonal dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP N 5 X Koto Singkarak. Hal ini berarti semakin tinggi komunikasi interpersonal siswa dalam proses pembelajaran siswa maka semakin tinggi hasil belajar siswa.

2. Hasil Uji F (Simultan)

Dari hasil pengolahan data dengan menggunakan program SPSS versi 16.0, menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} 122.424 $> F_{tabel}$ 3,10 dan nilai signifikan $0,000 < \alpha = 0,05$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, kreativitas siswa dan komunikasi interpersonal dalam proses pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, artinya

semakin tinggi kreativitas siswa, dan semakin baik komunikasi interpersonal dalam proses pembelajaran maka hasil belajar siswa akan semakin baik pula.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Kreativitas siswa berpengaruh positif dan signifikan secara parsial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP N 5 X Koto Singkarak. Hal ini disimpulkan dari perolehan nilai t_{hitung} sebesar $7,724 > t_{tabel}$ sebesar $1,6614$ dengan nilai signifikan $0,000 < \alpha = 0,05$, berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Ini artinya semakin tinggi kreativitas siswa maka akan semakin tinggi pula hasil belajar siswa.
2. Komunikasi interpersonal dalam proses pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan secara parsial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP N 5 X Koto Singkarak. Hal ini disimpulkan dari perolehan nilai t_{hitung} sebesar $4,584 > t_{tabel}$ sebesar $1,6614$ dengan nilai signifikan $0,000 < \alpha = 0,05$, berarti H_2 diterima dan H_0 ditolak. Ini artinya semakin baik komunikasi interpersonal dalam proses pembelajaran maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.
3. Kreativitas siswa dan Komunikasi interpersonal dalam proses pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan secara simultan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP N 5 X Koto Singkarak. Hal ini disimpulkan dari perolehan nilai F_{hitung} $122,424 > F_{tabel}$ $3,10$ dan nilai signifikan $0,000 < \alpha = 0,05$, hal ini berarti H_3 diterima dan H_0 ditolak. Artinya semakin tinggi kreativitas siswa dan komunikasi interpersonal dalam

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti mengemukakan saran yang diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan

hasil belajar IPS siswa. Adapun saran-saran tersebut ditujukan kepada:

1. Bagi Guru
Dalam meningkatkan mutu pendidikan dan kelancaran proses belajar mengajar seorang guru hendaknya ikut aktif dalam membantu memberikan informasi tentang bagaimana meningkatkan kreativitas siswa mencari dan memecahkan soal-soal, cara mencapai hasil belajar yang optimal. Jadi, guru agar lebih mengarahkan siswa untuk meningkatkan dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh siswa tersebut. Pengembangan Kreativitas tersebut sebaiknya pada indikator ketrampilan berfikir lancar, dan ketrampilan elaborasi.
2. Bagi Siswa
Kepada siswa di SMP N 5 X Koto Singkarak untuk lebih meningkatkan kreativitas dan memperbaiki komunikasi interpersonal. Sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat meningkat, misalnya dengan memberikan tanggapan pada setiap komunikasi yang diterapkan guru dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik dengan topik yang sama, disarankan untuk melihat dan memperhatikan variabel-variabel lain yang diduga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka cipta
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar mengajar*. Bandung : PT. Bumi Aksara
- Irawan, Prasetya. 2006. *Logika dan Prosedur penelitian*. Jakarta: Repro Internasional.
- Irianto, Agus. 2007. *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta. Kencana
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Motivariat dengan SPSS*. Semarang : Universitas Diponegoro.
- Mudjiono, Dimayati. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta

- Muhammad, A. 2000. *Komunikasi organisasi*. Jakarta : Bumi Aksara
- Munandar, Utami. 2009 . *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* .Jakarta : Rineka cipta.
- Mulyana, Deddy. 2000. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2010. *Menjadi guru profesional*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor- faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian hasil belajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D*. Bandung: Alfabeta
- Wiryanto. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung:Grasindo.